

卧佛瓷杯

V 1.1

钟楼剧本博物馆
美术设计

善良阵营·镇民

原创角色“卧佛”快速上手剧本

剧本作者：Lei. & 际尘

支持7-15人



洗衣妇

在你的首个夜晚，你会得知两名玩家和一个**镇民角色**：这两名玩家之一是**该角色**。



钟表匠

在你的首个夜晚，你会得知**恶魔**与**爪牙**之间最近的距离。
(邻座的玩家距离为1)



修行者

在你的首个夜晚，你会得知距离最近的**邪恶玩家**位于你的顺时针还是逆时针方向。如果两侧的**邪恶玩家**与你距离相等，你获得的信息由说书人决定。



占卜师

每个夜晚，你要选择两名玩家：你会得知他们之中是否有**恶魔**。会有一名**善良玩家**始终被你的能力当作“**恶魔**”(干扰项)。



侍女

每个夜晚，你要选择除你以外的两名**存活**的玩家：你会得知他们中有几人在当晚因其自身能力而被唤醒。



僧侣

每个夜晚*，你要选择除你以外的一名玩家：当晚**恶魔**的负面能力对他无效。



赌徒

每个夜晚*，你要选择一名玩家并猜测他的角色：如果你**猜错了**，你会**死亡**。



城镇公告员

每个夜晚*，你会得知在今天白天时是否有**爪牙**发起过提名。



狸猫

每个夜晚*，你要选择一名玩家：如果他是**善良角色**且当晚被**邪恶角色**杀死，你和他交换角色。



史官

每个夜晚*，如果今天白天有玩家**死于处决**，你会得知**存活镇民**的数量。



博学者

每个白天，你可以私下拜访说书人获得两条信息：一个是**正确**的，一个是**错误**的。



贞洁者

当你**首次被提名**时，如果提名你的玩家是**镇民**，他立刻被**处决**。



吟游诗人

当一名**爪牙死于处决**时，(除了你和旅行者以外的)所有其他玩家**醉酒**直到明天黄昏。

善良阵营·外来者



卧佛

你占据**3个座位**，即使你失去能力。
[+2 相邻空座位，+0-1 外来者]



酒鬼

你不知道你是**酒鬼**。你以为你是一个**镇民角色**，但其实你不是。



管家

每个夜晚，你要选择除你以外的一名玩家：明天白天，只有他**投票时你才能投票**。



煞星

如果你**死亡**，当晚与你邻近的**存活玩家**之一可能会**死亡**。

邪恶阵营·爪牙



教父

在你的首个夜晚，你会得知有哪些**外来者角色**在场。如果有**外来者**在白天**死亡**，你会在当晚被唤醒并且你要选择一名玩家：他**死亡**。[-1 或 +1 外来者]



孟婆

每个夜晚*，你要选择一名玩家：如果他**存活**，那么他要选择让自己**失去能力**，或**死亡**并**保留能力**直到下个黄昏。



女巫

每个夜晚，你要选择一名玩家：如果他明天白天**发起提名**，他**死亡**。如果只有三名**存活**的玩家，你**失去此能力**。



养蛊人

在你**存活**时提名你的玩家会在当晚**死亡**，即使你已**死亡**。



亡魂

你可以在夜晚**睁眼**。当其他**邪恶玩家**被唤醒时，你也会被唤醒。

邪恶阵营·恶魔



亡骨魔

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
被你杀死的**爪牙**保留他的能力，且与他邻近的两名**镇民**之一**中毒**。[-1 外来者]



涡流

每个夜晚*，你要选择一名玩家：他**死亡**。
镇民玩家的能力都会**产生错误信息**。如果白天没人被**处决**，**邪恶阵营**获胜。



奥赫

每个夜晚*，你要选择一个角色：他**死亡**。
如果该角色不在场，则由说书人来决定谁会被你杀死。

可能

某件事“可能”发生，代表说书人决定该事情是否发生。

中毒 / 醉酒

中毒的玩家会失去能力，但会认为自己仍具有能力，说书人会做出这些玩家仍然具有能力的行为。如果**中毒**玩家的角色能力会给他提供信息，说书人可能会给出**错误信息**，**中毒**的玩家不会得知自己**中毒**。**醉酒**同理。

*代表
非首个夜晚

其他夜晚

染·钟楼谜团

卧佛受戒

支持7-15人

原创角色“卧佛”快速上手剧本

剧本作者：Lei. & 际坐

玩家数量	7	8	9	10	11	12	13	14	15+
镇民	5	5	5	7	7	7	9	9	9
外来者	0	1	2	0	1	2	0	1	2
爪牙	1	1	1	2	2	2	3	3	3
恶魔	1	1	1	1	1	1	1	1	1



钟楼剧本博物馆
美术设计